Чьей Вялой Грёзой Был Раиф

Дополнение к МЧО

И, обрушивая башни и сжигая небеса, мечтатель завладел миром —

И произнёс слова о вампирах,
Чьей вялой грёзой был Раиф.

Тут с небесного свода на землю пали два правила:
одно некогда утраченное — мерцание внутри драгоценного камня
и одно запретное, что никогда не должно было появляться на свет.

Copyright © 2009 Дженна К. Моран
Все права защищены.

Все персонажи данной книги вымышлены или в большой степени состоят из вымысла. Читателям ни в коей мере не рекомендуется делать какие-либо выводы относительно каких-либо живых или усопших людей, основываясь на данном материале.

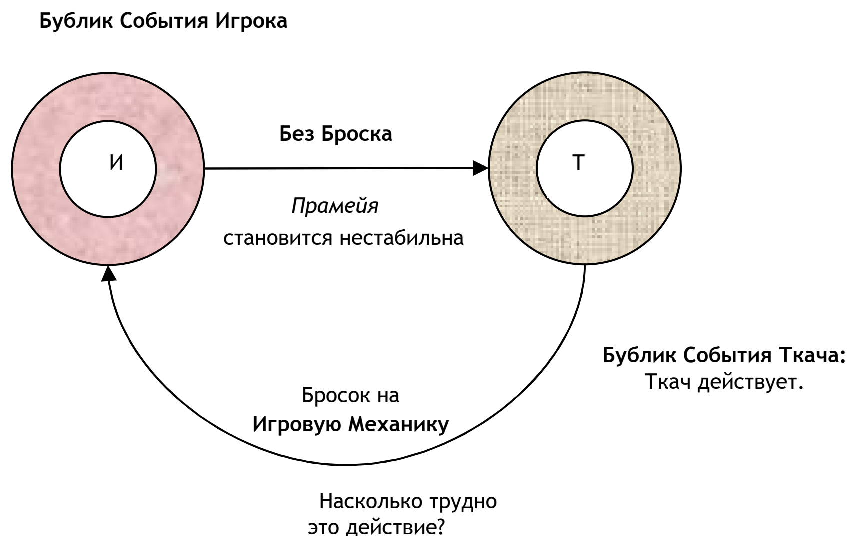
публикация этой книги посвящается

Хрисуле Цавелас

Облегчение Игры В МЧО

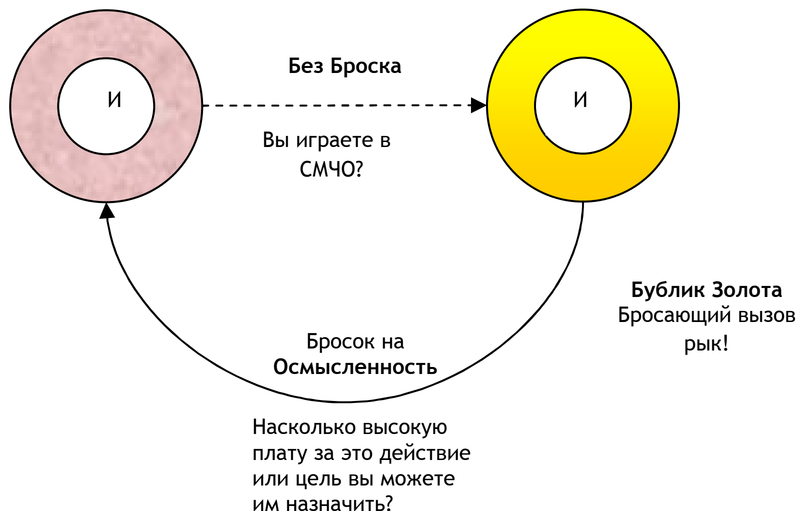
Если *прамейя* становится нестабильна и начинает улетучиваться до несуществования ещё до того, как будет доказана её нереальность, Ткач может задействовать следующую ***петлю стабилизации прамейи*** на соответствующем бублике события игрока. При этом бросок на **Игровую Механику** делает Ткач, а не игрок, а влияние результата броска на исход событий интерпретирует игрок, а не Ткач. После того, как воспользуетесь этой петлёй, продолжайте или не продолжайте применять обычные правила.

Петля Стабилизации Прамейи



Соревновательная Игра В МЧО

Не играющие в МЧО игроки могут оказаться способны обнаружить эту игрушку. Она подходит для игры в СМЧО (вы можете решить, что расцениваете эту игру как ту же, что и МЧО). Если вы играете в СМЧО, другие игроки могут задействовать следующую петлю вызова на соответствующем бублике события игрока. При этом бросок на Осмысленность делает не сам игрок, а этот таинственный другой игрок. После того, как воспользуетесь этой петлёй, продолжайте или не продолжайте применять обычные правила.



(Комментарий создательницы к первой части дополнения)

Окей, в общем, ваша телега поизносилась. И вы оставляете её на обочине на ночь. И вы решаете починить её, сделать новую ось, что-нибудь такое.

Перед игроком оказывается неадекватно большой выбор:

"Я делаю новую ось"
"Я применяю правила, чтобы сделать новую ось"
"Я применяю сверхъестественные способности, чтобы сделать новую ось"

А это позволяет игроку сделать так: сказать про ось, а Ткач сделает бросок на Игровую Механику, чтобы установить сложность починки оси, в результате чего игрок решает, было ли это слишком трудное действие. Это должно работать даже с теперешними более чем минималистичными правилами для бросков на Игровую Механику, но я думаю, что это нужно, чтобы уравновешенная с точки зрения механики система превратилась в игру, в которую можно играть.